

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-319320

(43)Date of publication of application : 24.11.1999

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

A63F 5/04

A63F 9/00

(21)Application number : 10-140121

(71)Applicant : GAZELLE:KK

(22)Date of filing : 21.05.1998

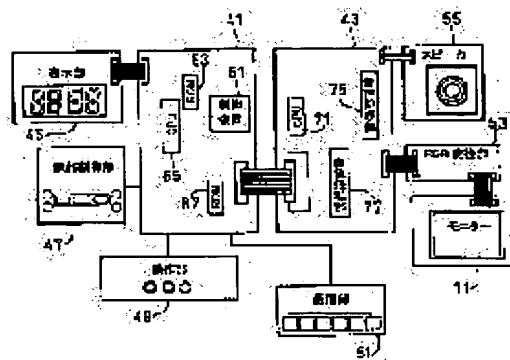
(72)Inventor : SATO TAKEYASU
WATANABE KENICHI

(54) GAME DEVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a highly enjoyable game device which issues premiums with reference not only to the offering rate of a player's own game device but to the offering rate set for another player's game device as well.

SOLUTION: Plural game devices are connected by means of communication cables, and each game device has a first game means for implementing ordinary games, an offering rate setting means (operation part 49), a premium issuing means for issuing premiums according to the offering rate when a hit is made in an ordinary game, a second game means for implementing a bonus game when a hit is made in an ordinary game, and a communication part 51 for communicating with other game devices by a time dividing communication method based on a format consisting of plural channels. And, the game device has also a bonus setting means for setting a bonus according to the offering rate of each game device or at random when the offering rates of game devices are collected by the communication part 51, and a bonus issuing means for issuing the set bonus when a hit is made in a bonus game.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-319320

(43) 公開日 平成11年(1999)11月24日

(51) Int.Cl.⁸

A 6 3 F 9/22

識別記号

5/04

5 1 1

9/00

5 1 2

F I

A 6 3 F 9/22

5/04

9/00

G

H

M

5 1 1 D

5 1 2 B

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 9 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願平10-140121

(22) 出願日 平成10年(1998) 5 月21日

(71) 出願人 598066743

株式会社ガゼル

東京都千代田区飯田橋 1-5-8 アクサ
ンビル 5 F

(72) 発明者 佐藤 丈安

東京都千代田区飯田橋 1-5-8 アクサ
ンビル 5 F 株式会社ガゼル内

(72) 発明者 渡邊 健一

東京都千代田区飯田橋 1-5-8 アクサ
ンビル 5 F 株式会社ガゼル内

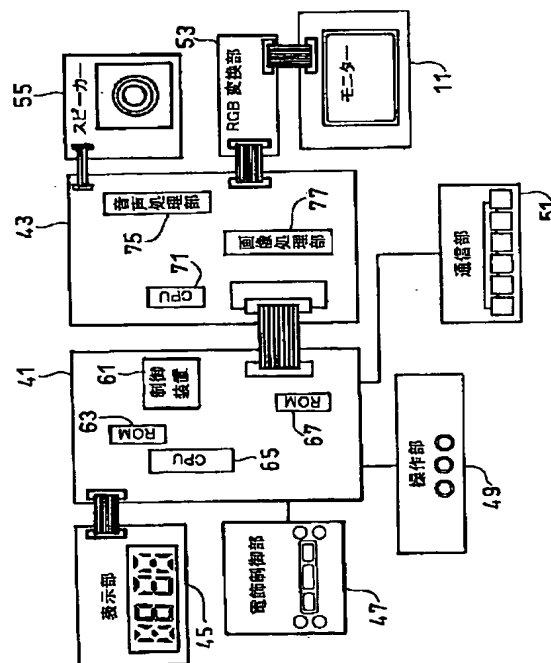
(74) 代理人 弁理士 高田 修治

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 自己のゲーム機のみならず、他の顧客の使用
するゲーム装置で設定された掛数をも参照して景品の払
い出しを行うようにした、興趣性の高いゲーム装置を提
供することを目的とする。

【解決手段】 複数のゲーム装置 1 a, 1 b…が通信ケ
ーブル 3 a, 3 b…を介して接続され、各ゲーム装置
は、通常のゲームを実行する第 1 のゲーム手段と、掛数
を設定する設定手段（操作部 4 9）と、通常のゲームに
当たりが出た場合に、掛数に応じて景品を払い出す景品払
出手段と、通常のゲームに当たりが出た場合に、ボーナス
ゲームを実行する第 2 のゲーム手段と、複数のチャネル
からなるフォーマットに従って時分割通信方式により、
他のゲーム装置と通信を行う通信部 5 1 を有する。この
通信部 5 1 によってそれぞれのゲーム装置毎の掛数を収
集すると、各ゲーム装置毎の掛数に応じて、又はランダ
ムにボーナスを設定する設定手段を有し、ボーナスゲー
ムに当たりが出た場合に、前記ボーナスを払い出すボー
ナス払出手段を有して構成される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 下記の要件を備えてなることを特徴とするゲーム装置。

(イ) 複数のゲーム装置が通信ケーブルを介して接続されていること。

(ロ) 各ゲーム装置は、通常のゲームを実行する第1のゲーム手段を有すること。

(ハ) 各ゲーム装置は、掛数を設定する設定手段を有すること。

(ニ) 各ゲーム装置は、通常のゲームに当たりが出た場合に、前記掛数に応じて景品を払い出す景品払出手段を有すること。

(ホ) 各ゲーム装置は、通常のゲームに当たりが出た場合に、ボーナスゲームを実行する第2のゲーム手段を有すること。

(ヘ) 各ゲーム装置は、複数のチャンネルからなるフォーマットに従って時分割通信方式により、他のゲーム装置と通信を行う通信手段を有すること。

(ト) 各ゲーム装置の通信手段は、複数のチャンネルの中から自己に割り当てられたチャンネルに掛数等の送信データを送信する送信手段を有すること。

(チ) 各ゲーム装置の通信手段は、自己のチャンネル以外の他のチャンネルに存在する他のゲーム装置のデータを受信する受信手段を有すること。

(リ) 各ゲーム装置は、受信手段で受信したデータに基づいてそれぞれのゲーム装置毎の掛数を収集する収集手段を有すること。

(ヌ) 各ゲーム装置は、それぞれのゲーム装置毎の掛数に応じて、又はランダムにボーナスを設定する設定手段を有すること。

(ル) 各ゲーム装置は、前記ボーナスゲームに当たりが出た場合に、前記ボーナスを払い出すボーナス払出手段を有すること。

【請求項2】 下記の要件を備えてなることを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。

(イ) 各ゲーム装置は、前記ボーナスゲームが外れである場合には、前記ボーナスの払出を留保して蓄積する蓄積手段を有すること。

(ロ) 何れかのゲーム装置で、ボーナスゲームに当たりが出た場合には、該当するボーナス払出手段が前記蓄積されたボーナスを払い出すこと。

(ハ) 何れかのゲーム装置で、ボーナスゲームに当たりが出た場合には、該当するボーナス払出手段が前記ボーナスを払い出した後に、各ゲーム装置毎に蓄積されたボーナスを初期値に設定する初期値設定手段を有すること。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本願発明は、通信ケーブルを介して接続された複数のゲーム装置間で、互いに掛数等のデータを収集してゲームを行うゲーム装置に関するも

のである。

【0002】

【従来の技術】近年、ゲームセンターなどには種々のゲーム装置が設置され、多数の顧客に利用されている。このような従来のゲーム装置は、所定数のコインやメダルを投入してゲームを開始することができ、当たりが出た場合は所定の景品、例えば、一定数のメダル又はコインが払い出されるようになっている。また、従来のゲーム装置は、掛数を設定することができ、当たりが出た場合には掛数に応じた景品を払い出すようにしたものが開発されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のゲーム装置は、顧客とゲーム装置とが1対1に対応してプレイするものであり、他の顧客又は他のゲーム装置で設定された掛数には関係なく、自己のゲーム装置で設定された掛数にのみ依存して景品が払い出されるので、すぐに飽きられてしまうという問題点を有していた。

【0004】本願発明は、上記に鑑みて案出されたもので、自己のゲーム機のみならず、他の顧客の使用するゲーム装置で設定された掛数をも参照して景品の払い出しを行うようにした、興趣性の高いゲーム装置を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】本発明が提供する請求項1に係るゲーム装置は、上記目的を達成するために、下記の要件を備えたことを特徴とする。すなわち、

(イ) 複数のゲーム装置が通信ケーブルを介して接続されていること。

(ロ) 各ゲーム装置は、通常のゲームを実行する第1のゲーム手段を有すること。

(ハ) 各ゲーム装置は、掛数を設定する設定手段を有すること。

(ニ) 各ゲーム装置は、通常のゲームに当たりが出た場合に、前記掛数に応じて景品を払い出す景品払出手段を有すること。

(ホ) 各ゲーム装置は、通常のゲームに当たりが出た場合に、ボーナスゲームを実行する第2のゲーム手段を有すること。

(ヘ) 各ゲーム装置は、複数のチャンネルからなるフォーマットに従って時分割通信方式により、他のゲーム装置と通信を行う通信手段を有すること。

(ト) 各ゲーム装置の通信手段は、複数のチャンネルの中から自己に割り当てられたチャンネルに掛数等の送信データを送信する送信手段を有すること。

(チ) 各ゲーム装置の通信手段は、自己のチャンネル以外の他のチャンネルに存在する他のゲーム装置のデータを受信する受信手段を有すること。

(リ) 各ゲーム装置は、受信手段で受信したデータに基づいてそれぞれのゲーム装置毎の掛数を収集する収集手

段を有すること。

(ヌ) 各ゲーム装置は、それぞれのゲーム装置毎の掛数に応じて、又はランダムにボーナスを設定する設定手段を有すること。

(ル) 各ゲーム装置は、前記ボーナスゲームに当りが出た場合に、前記ボーナスを払い出すボーナス払出手段を有すること。

【0006】また、本発明が提供する請求項2に係るゲーム装置は、請求項1に下記の要件を付加したことを特徴とする。すなわち、

(イ) 各ゲーム装置は、前記ボーナスゲームが外れである場合には、前記ボーナスの払出を留保して蓄積する蓄積手段を有すること。

(ロ) 何れかのゲーム装置で、ボーナスゲームに当りが出た場合には、該当するボーナス払出手段が前記蓄積されたボーナスを払い出すこと。

(ハ) 何れかのゲーム装置で、ボーナスゲームに当りが出た場合には、該当するボーナス払出手段が前記ボーナスを払い出した後に、各ゲーム装置毎に蓄積されたボーナスを初期値に設定する初期値設定手段を有すること。

【0007】

【発明の実施の形態】本願発明に係るゲーム装置の実施の形態を図面に基づいて説明する。請求項1に係る発明は、図2に示すように、複数のゲーム装置1a、1b、1c、…、1hが通信ケーブル3a、3b、3c、…、3gを介して順次接続されている。それぞれのゲーム装置1a、1b、1c、…、1hには、予めアドレスが設定されている。例えば、ゲーム装置1aは、No. 0のアドレスが設定され、ゲーム装置1bは、No. 1のアドレスが設定され、ゲーム装置1cは、No. 2のアドレスが設定され、以下同様に、各ゲーム装置には、固有のアドレスが設定されている。そして、それぞれのゲーム装置1a、1b、1c、…、1hは、後で詳細に説明する時分割通信方式により互いに通信を行い、他のゲーム装置からのデータを収集する。尚、上記では、8台のゲーム装置が互いに接続された場合を説明したが、本発明はこれに限定されることなく、任意の数のゲーム装置を互いに接続して構成することができる。

【0008】上記複数のゲーム装置1a、1b、1c、…、1hの内、ゲーム装置1aを代表して説明する。図3に示すように、ゲーム装置1aは、ゲーム装置本体5と、操作台7と、基台9とで構成されている。ゲーム装置本体5のほぼ中央部には表示部11が設けられている。表示部11は、数字表示部11a、11b、11cと、絵柄表示部11dとで構成されている。数字表示部11a、11b、11cは、いわゆるスロットゲームに用いられるものであり、それぞれの数字表示部が独立して回転表示される。絵柄表示部11dは、適宜のキャラクターの絵柄が表示される。この表示部11は、通常のゲームである第1のゲーム内容を表示するものである。

【0009】また、表示部11の上側には、ボーナスルーレット表示部13と、ボーナス/大当たり回数表示部15が設けられ、ボーナス/大当たり回数表示部15の下側にはインジケータ17a、17bが設けられている。インジケータ17aが点灯している時には、ボーナス/大当たり回数表示部15の表示内容がボーナス数であることを示し、インジケータ17bが点灯している時には、ボーナス/大当たり回数表示部15の表示内容が本日の大当たり回数であることを示す。表示部11の下側には、獲得数表示部19と、掛数表示部21と、投入数表示部23とが設けられている。獲得数表示部19は、当りがあった場合にコインやメダル等の景品獲得数を表示する。掛数表示部21は、遊戯者が設定した掛数を表示する。投入数表示部23は、ゲームをプレイするために遊戯者が投入したコインやメダルの数を表示する。

【0010】操作台7には、投入口25と、返却ボタン27と、払出ボタン29と、オートプレイボタン31とが設けられている。投入口25は、ゲームをプレイするためにコインやメダルを投入するための投入口である。返却ボタン27は、投入したコインやメダルを返却させるための返却ボタンである。払出ボタン29は、当りによって獲得したコインやメダルなどの景品を払い出させるためのボタンスイッチである。オートプレイボタン31は、ルーレットゲームのスタートから、それぞれの数字表示部11a、11b、11cの回転表示を停止させるまでの一連の動作を自動的にに行わせるためのボタンスイッチである。

【0011】また、操作台7には、掛数設定ボタン33と、スタートレバー35と、ストップボタン37とが設けられている。掛数設定ボタン33は、掛数を設定するための設定手段であり、掛数設定ボタン33を操作する毎に掛数が上昇する。スタートレバー35は、数字表示部11a、11b、11cの回転表示動作を開始させるための操作レバーであり、このスタートレバー35を操作すると、数字表示部11a、11b、11cが、それぞれ一定の順番で、又はランダムな順番で順次表示される。ストップボタン37は、ストップボタン37aと、ストップボタン37bと、ストップボタン37cとを有し、ストップボタン37aを操作すると、数字表示部11aが停止し、ストップボタン37bを操作すると、数字表示部11bが停止し、ストップボタン37cを操作すると、数字表示部11cが停止する。基台9には、景品払出口39が設けられている。そして、基台9の内部には、前記景品払出口39と連通して景品を払い出すための機構部が設けられている。景品払出口39からはコインやメダルなどの景品が払い出される。尚、上記では、払い出される景品としてコインやメダルなどを用いたが、本発明はこれに限定されることなく、おもちゃやぬいぐるみ等の適宜の景品を用いることができる。ま

た、他のゲーム装置1b、1c、…、1hの構成は、上記ゲーム装置1aと同様である。

【0012】次に、図1及び図4を参照してゲーム装置1aに組み込まれる電気回路部の要部を説明する。ゲーム装置1aに組み込まれる電気回路部は、制御基板41と、音声画像基板43とを有する。制御基板41には、表示部45と、電飾制御部47と、操作部49と、通信部51とが接続されている。表示部45は、ボーナスルーレット表示部13、ボーナス／大当たり回数表示部15、インジケータ17a、17b、獲得数表示部19、掛数表示部21、投入数表示部23等を有する。電飾制御部47は、絵柄表示部11dの表示制御を行う。操作部49は、返却ボタン27、払出ボタン29、オートプレイボタン31、掛数設定ボタン33、スタートレバー35、ストップボタン37等を有する。

【0013】通信部51は、図7に示すような複数のチャンネルからなるフォーマットに従って時分割通信方式により、他のゲーム装置と通信を行う通信手段である。図7に示すチャンネルCh0はゲーム装置1aに割り当てられ、チャンネルCh1はゲーム装置1bに割り当てられ、チャンネルCh2はゲーム装置1cに割り当てられ、以下同様に、それぞれのチャンネルが特定のゲーム装置に割り当てられている。そして、通信部51は、複数のチャンネルの中から自己に割り当てられたチャンネルに掛数等の送信データを送信する送信手段と、自己のチャンネル以外の他のチャンネルに存在する他のゲーム装置のデータを受信する受信手段を有する。

【0014】制御基板41は、制御装置61と、ROM63と、CPU65と、ROM67とを有する。制御装置61は、マイクロプロセッサ、共有メモリ等を有し、種々の制御処理を実行する。ROM63には、第1のゲームであるスロットゲーム、第2のゲームであるボーナスゲーム等のゲームプログラム、及び各種制御プログラムが記憶されている。ROM67には、画像処理及び音声に関する制御プログラム等が記憶されている。CPU65は、ROM63から読み取ったプログラムに基づいて各種制御処理を実行する。従って、CPU65は、通常のゲームであるスロットゲームを実行する第1のゲーム手段である。また、CPU65は、通常のゲームに当りが出た場合に、ボーナスゲームを実行する第2のゲーム手段を構成する。また、制御基板41は、通常のゲームに当りが出た場合に、掛数に応じて景品を払い出す景品払出手段を有する。この景品払出手段の指令によって景品払出口39からコイン、メダル等の景品が払い出される。制御基板41は、前記受信手段で受信したデータに基づいてそれぞれのゲーム装置毎の掛数を収集する収集手段と、それぞれのゲーム装置毎の掛数に応じて、又はランダムにボーナスを設定する設定手段と、前記ボーナスゲームに当りが出た場合に、ボーナスを払い出すボーナス払出手段を有する。このボーナス払出手段

の指令によって景品払出口39からコイン、メダル等の景品がボーナスとして払い出される。

【0015】音声画像基板43は、RGB(Red, Green, Blue)変換部53を介して表示部11と接続されると共に、スピーカ55と接続されている。音声画像基板43は、表示部11にカラー画像を表示させると共に、音声又はメロディーや効果音をスピーカ55から出力させるものである。音声画像基板43は、CPU71と、音声処理部75と、画像処理部77を有する。CPU71は、CPU65と協働して各種制御処理を実行する。音声処理部75は、CPU71の制御に従って音声又はメロディーや効果音を処理してスピーカ55へ出力する。画像処理部77は、CPU71の制御に従って画像を処理し、処理した画像情報をRGB変換部53を介して表示部11へ出力する。尚、上記では通常のゲーム及びボーナスゲームをスロットゲームを用いて構成したが、本発明はこれに限定されことなく、他の適宜のゲームを用いて構成することができる。また、他のゲーム装置1b、1c、…、1h内に組み込まれる回路部の構成は、上記ゲーム装置1aと同様である。

【0016】請求項2に係るゲーム装置1は、請求項1に下記の要件を付加したことを特徴とする。すなわち、制御基板41は、ボーナスゲームが外れである場合に、ボーナスの払出を留保して蓄積する蓄積手段を有し、この蓄積されたボーナスは、その後、ボーナスゲームで当りが出た場合に払い出される。また、制御基板41は、何れかのゲーム装置で、ボーナスゲームに当りが出た場合には、各ゲーム装置毎に蓄積されたボーナスを初期値に設定する初期値設定手段を有する。

【0017】次に、図5乃至図7を参照して作用を説明する。ステップS1では、電源投入時の初期設定を行う。ここで、制御基板41側のCPU65と、音声画像基板43側のCPU71とで協働して各種処理を実行する、いわゆるマルチマイクロプロセッサ方式を採用するので、以下の電源投入シーケンスを実行する。まず、ゲーム装置1aの電源が投入された直後においては、音声画像基板43への電源供給をオフした状態で、制御基板41のみを初期化する。制御基板41の初期化が終了した後に音声画像基板43へ電源を供給する。以後、CPU65と、CPU71とで共有される共有RAMエリアが、制御装置61内のメモリ上に設定され、CPU65及びCPU71は、この共有RAMエリアを介してデータの交換を行うことができる。

【0018】遊戯者が、コイン又はメダルを投入口25から投入すると、投入枚数が投入数表示部23に表示される。その後、遊戯者が掛数設定ボタン33を操作すると、操作した回数に応じて掛数が設定され、その設定された掛数が掛数表示部21に表示される。そして、ボーナス数の初期値、例えば100がボーナス／大当たり回数表示部15に表示される(ステップS3)。このボー

ナス数の初期値100の値は、制御基板41に設けられるスイッチ（図示しない）を操作することによって、0、30、50などの適宜の値に変更することができる。

【0019】ステップS5では、時分割通信方式により、他のゲーム装置からのデータの収集及び交換を行う。ゲーム装置1a、1b、1c、…、1hの内、いずれかのゲーム装置がシンクパターンを送信すると、このシンクパターンを基準にして図7（A）に示すような複数のチャンネルを有する送信用フォーマットが設定される。すなわち、シンクパターンを基準にして最初のチャンネルCh0はゲーム装置1aに割り当てられ、次のチャンネルCh1はゲーム装置1bに割り当てられ、次のチャンネルCh2はゲーム装置1cに割り当てられ、以下同様に、それぞれのチャンネルが特定のゲーム装置に割り当てられる。通信部51は、複数のチャンネルの中から自己に割り当てられたチャンネルに掛数等の送信データを送信する。同様に、ゲーム装置1a、1b、1c、…、1hの内、いずれかのゲーム装置が図7（B）に示すシンクパターンを送信すると、このシンクパターンを基準にして図7（C）に示すような複数のチャンネルを有する受信用フォーマットが設定される。すなわち、シンクパターンを基準にして最初のチャンネルCh0はゲーム装置1aに割り当てられ、次のチャンネルCh1はゲーム装置1bに割り当てられ、次のチャンネルCh2はゲーム装置1cに割り当てられ、以下同様に、それぞれのチャンネルが特定のゲーム装置に割り当てられる。通信部51は、自己のチャンネル以外の他のチャンネルに存在する他のゲーム装置からのデータを受信する。

【0020】ステップS7では、上記時分割通信方式により収集したデータに基づいて各ゲーム装置の掛数を判断する。そして、ステップS9では、各ゲーム装置の掛数に応じてボーナス数を加算する。例えば、他のゲーム装置で掛数10が設定される毎に+1を自己のボーナス数に加算する。ステップS11では、ボーナス数の初期値100、又は前回までの蓄積されたボーナス数に上記加算数を加算した値をボーナス／大当たり回数表示部15に表示する。ステップS11から⑩を介して図6のステップS13へ進む。尚、上記では、各ゲーム装置の掛数に応じてボーナス数を算出し、この算出した値を初期値、又は前回までの蓄積値に加算して自己のボーナスとして設定するように構成したが、本発明はこれに限定されことなく、ランダムな値のボーナス数を自己のボーナスとして設定するように構成してもよい。また、上記ボーナス数の初期値は100に限定されことなく、他の適宜の値を初期値として設定することができる。

【0021】ステップS13では、スタートレバー35を押し下げることにより、スロットゲームを開始する。これにより、表示部11のそれぞれの数字表示部11a、11b、11cが回転表示を開始すると共に、絵柄

表示部11dには、適宜のキャラクターの絵柄が表示される。遊戯者は、任意のタイミングでストップボタン37a、ストップボタン37b、ストップボタン37cを順次操作することにより、それぞれ数字表示部11a、数字表示部11b、数字表示部11cを順次停止させることができる。ステップS15では、当りであるかどうか、すなわち、数字表示部11a、数字表示部11b、数字表示部11cに表示された数字が共に同一の数字に揃っているか否かを判断する。ステップS15において、外れであることを判断した場合は、掛数に対応する景品（コイン、メダル等）が没収され、掛数表示部21の表示が0に設定されると共に、ステップS15から②を介して再びステップS5へ戻る。

【0022】ステップS15において、当りであることを判断した場合は、掛数に応じたコイン又はメダルを獲得することができる。この獲得した数が一旦獲得数表示部19に表示された後、この数がカウントダウンするのに同期して投入数表示部23の表示がカウントアップされる。遊戯者は投入数表示部23の表示によって現在のコイン又はメダルの全所有数を確認することができる。続いて、ステップS17では、自動的にボーナスゲームが実行され、ボーナスルーレット表示部13の回転表示がスタートし、所定時間経過後に停止する。ステップS19では、当りであるかどうか、すなわち、ボーナスルーレット表示部13に表示された数字が、例えば、7であるか否かを判断する。ステップS19において、外れであることを判断した場合は、各ゲーム装置の掛数に応じて設定されたボーナス加算数が蓄積される。そして、ステップS19から②を介して再びステップS5へ戻る。

【0023】ステップS19において当り数7であることを判断した場合は、ステップS21へ進み、ボーナス／大当たり回数表示部15に表示された数のボーナスを獲得することができる。すなわち、ボーナスゲームに当り数7が出たゲーム装置だけが、それまでに蓄積されたボーナス加算数を含めた全ボーナスを獲得することができる。尚、上記では、ボーナスルーレット表示部13に数字7が表示された場合に、その当り数7が出たゲーム装置だけが、それまでに蓄積されたボーナス加算数を含めた全てのボーナスを獲得するように構成したが、本発明はこれに限定されことなく、適宜の分配率でボーナスを獲得するように構成してもよい。例えば、当り数5がでた場合には、全てのボーナスの内、半分だけをその当り数5が出たゲーム装置が獲得し、残りの半分を他のゲーム装置で均等に分配するようにしても良い。また、当り数3がでた場合には、全てのボーナスを全てのゲーム装置で均等に分配するようにしても良い。続いて、ステップS23では、各ゲーム装置のボーナス数を初期値にリセットして、ボーナス／大当たり回数表示部15に表示される値を、例えば、100にリセットする。ステ

ップS23から②を介して再びステップS5へ戻る。

【0024】

【発明の効果】以上説明してきたように請求項1に係る発明は、複数のゲーム装置が通信ケーブルを介して接続され、各ゲーム装置は、通常のゲームを実行する第1のゲーム手段と、掛数を設定する設定手段と、通常のゲームに当たりが出た場合に掛数に応じて景品を払い出す景品払出手段と、通常のゲームに当たりが出た場合にボーナスゲームを実行する第2のゲーム手段とを有する。また、各ゲーム装置は、複数のチャンネルからなるフォーマットに従って時分割通信方式により、他のゲーム装置と通信を行う通信手段を有し、この通信手段によって収集した各ゲーム装置毎の掛数に応じて、又はランダムにボーナスを設定し、ボーナスゲームに当たりが出た場合に、ボーナスを払い出すボーナス払出手段を有して構成したので、自己のゲーム機のみならず、他の顧客の使用するゲーム装置で設定された掛数をも参照して景品を払い出すことができ、興趣性の高いゲーム装置を提供することができるという効果を有する。

【0025】また、請求項2に係る発明は、ボーナスゲームが外れである場合には、前記ボーナスの払出を留保して蓄積する蓄積手段を有し、何れかのゲーム装置で、ボーナスゲームに当たりが出た場合には、蓄積されたボーナスを払い出すと共に、各ゲーム装置毎に蓄積されたボーナスを初期値に設定するように構成したので、ボーナスゲームについて外れが続いた後で当たりが出た場合は、それまで蓄積されたボーナスが一度に払い出されるので、大当たりの状況を作り出すことができ、興趣性の高いゲーム装置を提供することができるという効果を有する。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るゲーム装置に組み込まれる回路基板の要部を示したブロック図である。

【図2】本発明に係る各ゲーム装置を接続した状態を示*

*した説明図である。

【図3】本発明に係るゲーム装置の正面図である。

【図4】図1の回路基板の斜視図である。

【図5】本発明に係るゲーム装置の作用を示したフローチャートである。

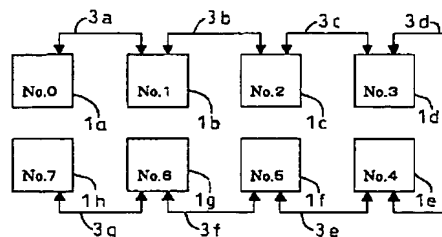
【図6】本発明に係るゲーム装置の作用を示したフローチャートである。

【図7】本発明に係るゲーム装置の通信フォーマットを示した説明図である。

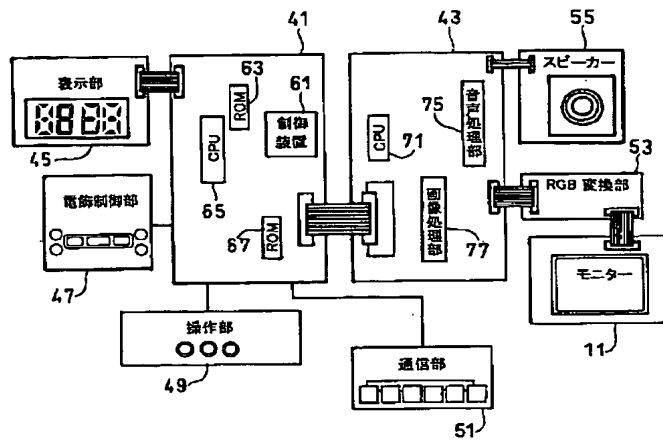
10 【符号の説明】

- 1 a ゲーム装置
- 1 b ゲーム装置
- 1 c ゲーム装置
- 3 a 通信ケーブル
- 3 b 通信ケーブル
- 3 c 通信ケーブル
- 5 ゲーム装置本体
- 7 操作台
- 9 基台
- 11 表示部
- 13 ボーナスルーレット表示部
- 21 掛数表示部
- 41 制御基板
- 43 音声画像基板
- 45 表示部
- 49 操作部
- 51 通信部
- 61 制御装置
- 63 ROM
- 65 CPU
- 67 ROM
- 71 CPU
- 75 音声処理部
- 77 画像処理部

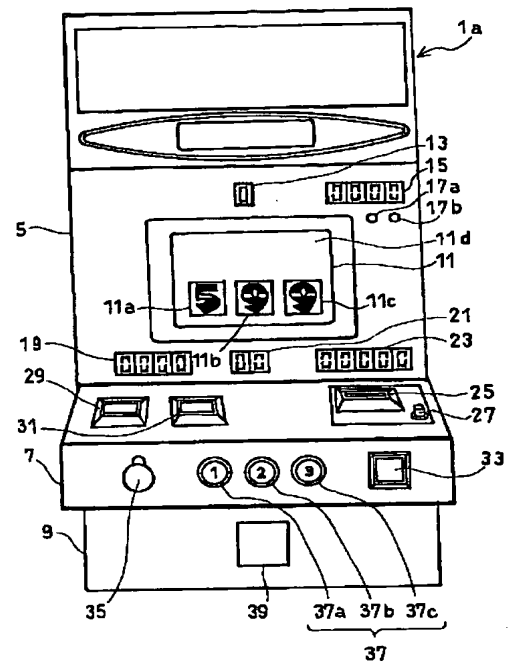
【図2】



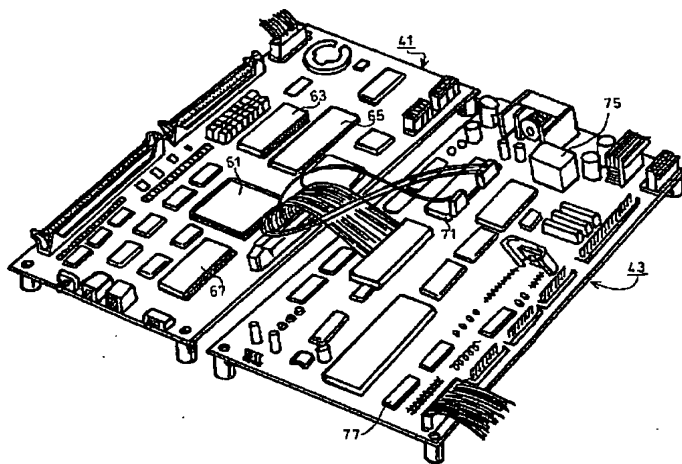
【図1】



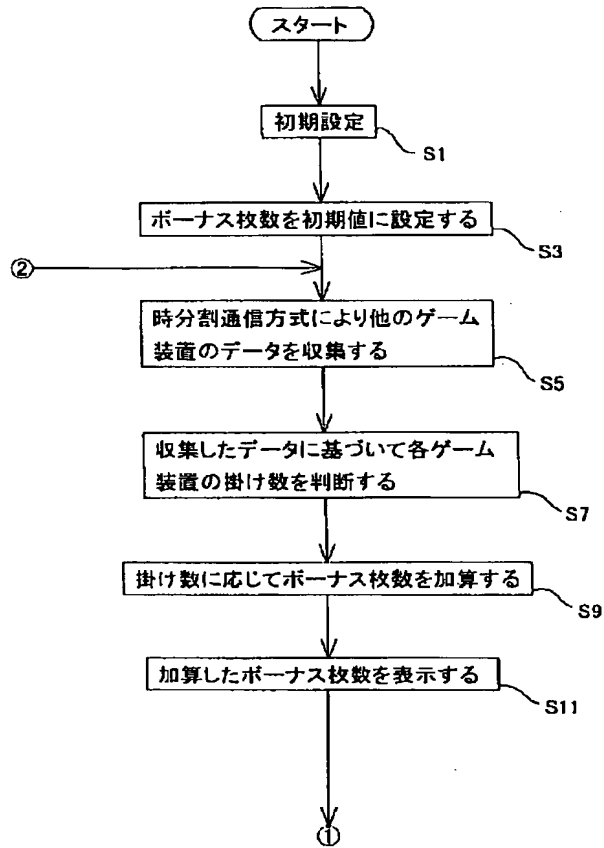
【図3】



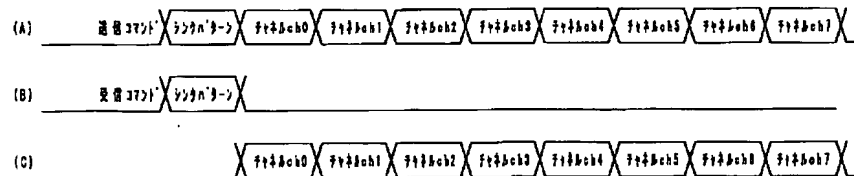
【図4】



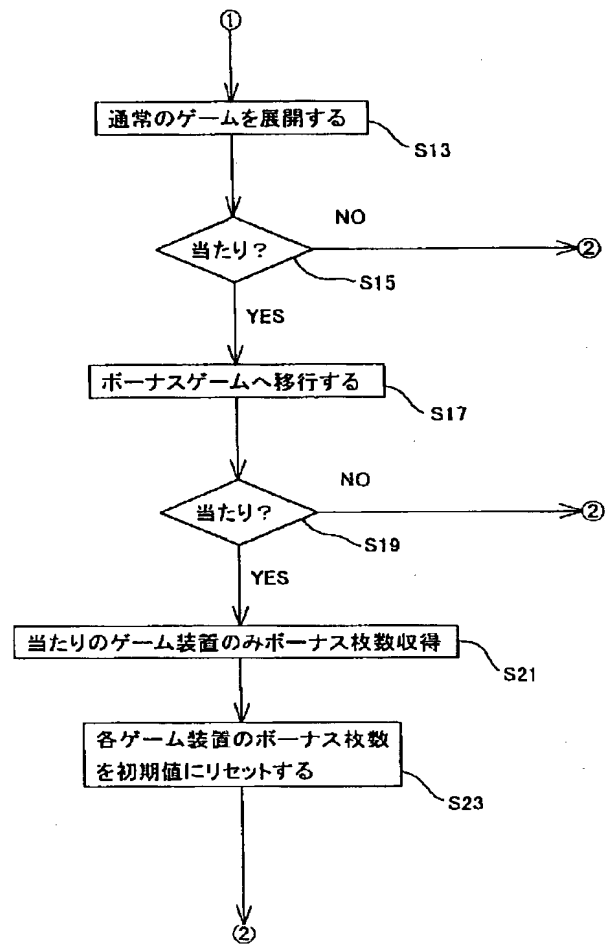
【図5】



【図7】



【図6】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.⁵

A 6 3 F 9/00

識別記号

5 1 2

F I

A 6 3 F 9/00

5 1 2 C